

Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Kartu Domino pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Kecerdasan Sosial Emosional Siswa di SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa

Maulifka Nur Pratiwi¹, Ibrahim², Sakmawati³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Makassar

E-mail: nunumaulifka2002@gmail.com¹, ibrahim7105@unm.ac.id², sakmawati@unm.ac.id³

Article History:

Received: 13 April 2026

Revised: 27 April 2026

Accepted: 09 Mei 2026

Keywords:

Media

Pembelajaran

Interaktif, Kartu

Domino, Kecerdasan

Sosial Emosional, IPS

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) gambaran media pembelajaran interaktif kartu domino pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa; (2) implementasi media pembelajaran interaktif kartu domino pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa; dan (3) peningkatan aspek-aspek kecerdasan sosial emosional siswa setelah penggunaan media tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian meliputi guru IPS, kepala sekolah, serta siswa kelas IX.4 dan IX.5 SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa. Untuk mengumpulkan data, wawancara, observasi, dan dokumentasi digunakan. Setelah itu, data dianalisis melalui proses reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan hal-hal berikut: (1) gambaran media pembelajaran interaktif kartu domino. Terlihat dari beberapa indikator, yaitu: (a) dirancang secara menarik dan sistematis dengan memuat soal dan jawaban yang saling berhubungan serta dapat digunakan tanpa bantuan teknologi modern; (b) aktivitas permainan kartu domino mampu menumbuhkan kerja sama antarsiswa; dan (c) penggunaan media ini meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. (2) Implementasi media pembelajaran interaktif kartu domino ditunjukkan melalui: (a) perencanaan dan penyusunan media yang meliputi kartu soal-jawaban sesuai dengan kemampuan siswa serta desain visual yang menarik; (b) pemilihan materi IPS yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan disajikan dengan bahasa yang sederhana; serta (c) penyusunan soal dan jawaban secara berpasangan yang mampu mendorong siswa untuk berpikir aktif, berdiskusi, dan berinteraksi. (3) Penggunaan media pembelajaran interaktif kartu domino terbukti mampu meningkatkan aspek-aspek kecerdasan sosial emosional siswa, yang meliputi: (a) kesadaran diri, (b) pengaturan diri, (c) motivasi, (d) empati, dan (e) keterampilan sosial. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif kartu domino efektif digunakan dalam Mata Pelajaran IPS, karena tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep siswa, tetapi juga mengembangkan aspek Kecerdasan Sosial Emosional Siswa secara signifikan.

PENDAHULUAN

Pendidikan modern memerlukan inovasi agar para siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan akademis tetapi juga kemampuan sosial dan emosional. Kemampuan sosial dan emosional adalah aspek krusial yang harus dimiliki siswa agar dapat berinteraksi dengan baik, mengatur perasaan mereka, dan menjalin hubungan yang positif dengan teman-teman di sekolah. Oleh karena itu, penerapan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat diperlukan untuk mendukung pengembangan aspek ini (Prassasty, 2024).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memainkan fungsi yang sangat penting dalam membantu siswa memahami berbagai aspek kehidupan bermasyarakat, termasuk aspek sosial, budaya, ekonomi, dan lingkungan. Melalui pembelajaran IPS, diharapkan siswa dapat mengenali dan memahami masalah sosial yang ada di sekitar mereka serta memiliki kemampuan untuk berpikir kritis dalam menghadapi berbagai fenomena sosial. Selain itu, pembelajaran IPS turut mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam diskusi, bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan keterampilan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran IPS tidak hanya menitikberatkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan kemampuan sosial peserta didik (Hopeman et al., 2022).

Salah satu inovasi yang dapat mendukung interaksi sosial antar siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik adalah media pembelajaran interaktif salah satunya kartu domino. Dengan memanfaatkan kartu domino sebagai sarana belajar, murid dapat menjalani proses pendidikan sambil bersenang-senang, sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Aktivitas permainan yang dilakukan dalam kelompok dapat mendorong interaksi di antara para siswa, yang berpengaruh pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional, seperti kerjasama, komunikasi, serta kemampuan untuk mengatur diri dalam proses pembelajaran (Hirzi & Malik Ibrahim, 2025).

Perkembangan kecerdasan sosial emosional sangat berpengaruh pada kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri di lingkungan sekolah dan kehidupan sosialnya. Kecerdasan emosional yang baik berkorelasi positif dengan penyesuaian sosial siswa, sehingga semakin tinggi kecerdasan emosional siswa, semakin baik mereka berinteraksi sosial (Laksana & Psikologi, 2020). Kecerdasan sosial emosional dalam kegiatan belajar sangat penting untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan mencapai hasil yang optimal. Pengembangan kecerdasan ini tidak hanya mendukung pencapaian prestasi akademik, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter serta kepribadian siswa yang positif (Eka Wardany & Hermin Budiningarti, 2022).

Melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif berupa kartu domino, peserta didik dapat belajar sambil bermain, sehingga proses belajarnya menjadi lebih menyenangkan. Alat ini mampu meningkatkan kemampuan sosial siswa, termasuk kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, serta menunjukkan sikap empati. Selain itu, siswa juga dapat mengasah kemampuan pengendalian diri dan kesadaran diri yang merupakan komponen penting dari kecerdasan emosional. Kartu domino, sebagai media pembelajaran interaktif, memiliki kelebihan dalam mendorong siswa untuk belajar secara kelompok, di mana mereka bekerja sama dan mendukung satu sama lain. Proses ini dapat secara langsung meningkatkan keterampilan sosial dan empati siswa. Kedua keterampilan ini sangat penting untuk kehidupan sehari-hari mereka baik di sekolah maupun di luar sekolah. Permainan kartu domino tidak hanya memiliki aspek sosial, tetapi juga dapat membantu siswa mengontrol emosi mereka melalui pengalaman bermain yang membutuhkan kesabaran, kontrol diri, dan kemampuan untuk menghadapi kekalahan. Kecerdasan emosional memiliki peran penting dalam membentuk perilaku sosial yang positif di kalangan siswa, menurut penelitian lain (Maharani, 2025).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif jenis penelitian kualitatif deskriptif digunakan untuk meneliti kondisi objek yang natural, di mana peneliti berfungsi sebagai instrumen utama. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena yang berkaitan dengan perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan sosial subjek penelitian.

Jenis dan Sumber Data

1. Data Primer: Data diperoleh dari guru IPS, kepala sekolah, dan siswa kelas IX.4 dan IX.5 di SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa yang terlibat dalam penggunaan media interaktif kartu domino
2. Data Sekunder: Data sekunder diperoleh dari berbagai dokumen pendukung, seperti literatur, jurnal, artikel ilmiah, arsip sekolah, dan sumber tertulis lainnya yang relevan.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi: Dilakukan proses pengamatan secara langsung dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Wawancara: Dilakukan secara langsung dengan informan yang relevan, seperti guru mata Pelajaran, kepala sekolah dan siswa yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu domino.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Media Pembelajaran Interaktif Kartu Domino pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa

Media pembelajaran interaktif kartu domino merupakan media yang efektif, praktis, dan menarik dalam mendukung proses pembelajaran IPS. Media ini mudah digunakan oleh guru karena tidak memerlukan teknologi modern seperti listrik atau internet. Guru cukup menyiapkan kartu berisi soal dan jawaban yang disusun secara berpasangan, kemudian digunakan dalam kegiatan bermain dan diskusi kelompok. Media pembelajaran interaktif kartu domino di SMP Negeri 3 Pallangga juga tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang partisipatif, mendorong kerja sama antar siswa, serta memperkuat pemahaman konsep secara menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian tentang Gambaran media pembelajaran interaktif kartu domino ditemukan penelitian yang meliputi beberapa aspek, yaitu:

a. Media Pembelajaran Kartu Domino Dapat Dimanfaatkan Kapan Pun dan Dimana Pun Tanpa Ketergantungan pada Teknologi Modern

Media pembelajaran kartu domino merupakan bahan ajar berbentuk kartu berpasangan (soal dan jawaban) yang dimainkan secara berkelompok dan bersifat praktis karena berbasis fisik seperti kertas atau karton, sehingga dapat digunakan kapan saja dan di mana saja tanpa memerlukan teknologi modern maupun listrik. Media pembelajaran interaktif ini mendorong siswa untuk fokus berdiskusi karena bentuknya sederhana dan tidak memiliki banyak aturan, sehingga membantu proses pembelajaran berlangsung dengan tenang dan tanpa kendala jaringan atau listrik. Selain itu, kartu domino dimanfaatkan guru sebagai alternatif pembelajaran yang mudah dan efektif untuk membantu siswa memahami materi melalui kegiatan bermain sambil belajar tanpa menggunakan perangkat elektronik. Penggunaan media ini juga mampu menciptakan suasana kelas yang aktif, menyenangkan, serta fleksibel karena dapat diterapkan baik di dalam maupun di luar kelas.

b. Aktivitas Bermain Kartu Domino Menumbuhkan Kerja Sama Antar Siswa dalam Kelompok

Aktivitas permainan kartu domino dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan serta berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan kerja sama antarsiswa di SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, menjalin komunikasi, serta bekerja sama dalam menyelesaikan soal dan mencocokkan jawaban pada kartu. Selain itu, setiap siswa memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing, sehingga keberhasilan permainan sangat ditentukan oleh kekompakan dan kolaborasi seluruh anggota kelompok. Melalui aktivitas tersebut, siswa juga terdorong untuk berkomunikasi secara terbuka, saling menghargai, serta saling membantu antaranggota kelompok. Dengan demikian, tercipta interaksi sosial yang positif dan suasana pembelajaran yang kolaboratif.

c. Penggunaan Media Membuat Siswa Terlibat Secara Langsung dalam Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran interaktif kartu domino membuat siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, yang terlihat dari keaktifan mereka dalam membaca soal pada kartu, mencari pasangan jawaban yang sesuai, berdiskusi dalam kelompok, serta menyusun urutan kartu dengan tepat. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi dalam menemukan jawaban, mengemukakan pendapat, dan bekerja sama dengan teman kelompok. Selain itu, penggunaan media ini menjadikan proses pembelajaran lebih hidup dan bermakna, karena siswa terlibat aktif dalam setiap tahap kegiatan, seperti membaca soal, berdiskusi, dan mencari jawaban yang tepat. Kegiatan tersebut mampu menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan keterlibatan, serta melatih kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif siswa dalam suasana belajar yang menyenangkan.

2. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Kartu Domino pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa

Implementasi media pembelajaran interaktif kartu domino pada Mata Pelajaran (IPS) menunjukkan hasil yang positif, karena guru memanfaatkannya sebagai inovasi dalam penyampaian materi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan interaktif, sehingga siswa lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan materi ajar serta merancang kartu domino yang disesuaikan dengan topik IPS dan kemampuan siswa, di mana setiap kartu berisi pertanyaan dan jawaban yang saling berkaitan sehingga tingkat kesulitan materi dapat dipahami siswa sekaligus mendorong mereka untuk berpikir aktif, berdiskusi, dan berinteraksi dalam kelompok. Selain itu, penggunaan media ini juga efektif dalam menumbuhkan kerja sama, rasa tanggung jawab, serta interaksi sosial antarsiswa, sehingga tidak hanya mendukung pemahaman materi IPS, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan aspek sosial siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tentang implementasi media pembelajaran interaktif kartu domino ditemukan penelitian yang meliputi beberapa aspek, yaitu:

a. Guru Menyusun Rancangan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Interaktif Kartu Domino

Penyusunan dan perancangan pembelajaran IPS menggunakan media interaktif kartu domino yang dilakukan secara sistematis mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran yang efektif di kelas. Perancangan media yang disesuaikan dengan materi, dikemas dalam bentuk pasangan soal dan jawaban, serta dirancang secara visual menarik, mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan media kartu domino tidak hanya membuat pembelajaran lebih efisien dan menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih antusias, aktif, serta mampu bekerja sama dalam kelompok selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Pemilihan Materi Sesuai dengan Kemampuan Siswa

Pemilihan materi pembelajaran merupakan langkah penting yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, di SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa, diketahui bahwa dalam menggunakan media interaktif kartu domino, guru menyesuaikan materi dengan tingkat kemampuan siswa dan materi berasal dari buku IPS yang digunakan. Materi yang dipilih tidak terlalu sulit agar mudah dipahami, namun tetap menantang agar siswa dapat berpikir kritis dan aktif berpartisipasi dalam permainan. Materi disusun dengan bahasa yang sederhana, tingkat kesulitan yang sesuai dengan materi, dan dikemas dalam bentuk pasangan soal dan jawaban yang saling berkaitan, sehingga memudahkan siswa memahami serta mengingat kembali konsep yang telah dipelajari. Penggunaan media kartu domino tidak hanya membantu memperkuat pemahaman materi IPS, tetapi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menantang, dan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

c. Soal dan Jawaban yang Disusun Berpasangan Mampu Mendorong Siswa Aktif Berpikir, Berdiskusi dan Berinteraksi

Penyusunan dan pembuatan soal-jawaban secara berpasangan dalam media kartu domino efektif mendorong keaktifan, keterlibatan, dan interaksi siswa selama proses pembelajaran. Melalui kegiatan mencocokkan soal dengan jawaban yang tepat, siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga terlatih berpikir kritis, berdiskusi, dan berkolaborasi dengan teman sekelompok. Media ini terbukti mampu menumbuhkan keterampilan sosial, komunikasi, dan sikap saling menghargai antar siswa. Kegiatan bermain kartu domino bukan hanya sekadar permainan, tetapi juga menjadi media yang menumbuhkan keterampilan sosial, komunikasi, dan kolaborasi antar siswa. Guru juga memberikan jawaban tambahan yang menekankan bahwa penyusunan soal dan jawaban berpasangan mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran.

3. Peningkatan Aspek-Aspek Kecerdasan Sosial Emosional Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Kartu Domino di SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa

Kecerdasan sosial emosional merupakan perpaduan antara kecerdasan sosial dan kecerdasan emosional yang mencerminkan kemampuan seseorang dalam memahami, mengelola, serta merespons emosi dan situasi sosial dengan tepat. Individu yang memiliki kecerdasan sosial emosional yang baik mampu mengenali dan mengendalikan emosinya sendiri, memahami perasaan orang lain, membangun hubungan yang positif, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial di sekitarnya.

Pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa memberikan dampak positif terhadap peningkatan kecerdasan sosial emosional siswa melalui media kartu domino. Meskipun pada awalnya masih ditemukan kendala dalam interaksi sosial, seperti kurangnya partisipasi dalam kerja kelompok dan sikap saling menghargai antar siswa, namun penerapan media kartu domino mampu mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, berani mengemukakan pendapat, bekerja sama, mengendalikan emosi, serta menunjukkan empati dan tanggung jawab dalam kelompok. Dengan demikian, media kartu domino tidak hanya mendukung pemahaman materi IPS, tetapi juga berperan efektif dalam membentuk sikap dan karakter sosial siswa di lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian tentang Aspek-aspek Kecerdasan Sosial Emosional ditemukan penelitian yang meliputi beberapa aspek, yaitu :

a. Kesadaran diri

Implementasi media pembelajaran interaktif kartu domino di SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan aspek kesadaran diri peserta didik serta terbukti efektif dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan bermain yang dikemas secara edukatif dan melibatkan kerja kelompok, siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam

mengikuti pembelajaran serta terdorong untuk mengenali kelebihan dan kelemahan diri. Siswa yang mampu memahami soal menunjukkan rasa percaya diri dan kebanggaan ketika dapat membantu teman, sementara siswa yang mengalami kesulitan mampu menyadari aspek yang perlu diperbaiki sebagai bagian dari proses belajar. Aktivitas mencocokkan soal dan jawaban pada kartu domino menuntut setiap anggota kelompok untuk berpartisipasi dan memahami peran masing-masing, sehingga siswa belajar mengenali kemampuan diri, mengelola emosi saat menghadapi kesulitan, serta mengembangkan sikap reflektif dan kesadaran positif terhadap potensi yang dimiliki. Hal ini terlihat dari meningkatnya rasa percaya diri, kemampuan mengenali kelebihan dan kekurangan diri, serta sikap reflektif siswa selama belajar dibandingkan kondisi awal yang menunjukkan rendahnya kesadaran diri dan penghargaan terhadap teman. Dengan demikian, media kartu domino tidak hanya mendukung pemahaman materi pelajaran, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap pengembangan kesadaran diri dan sikap sosial siswa.

b. Pengaturan Diri

Pengaturan diri siswa mengalami peningkatan yang signifikan melalui penerapan media pembelajaran interaktif kartu domino. Aktivitas bermain media kartu domino di SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa menuntut kerja sama dan komunikasi, mendorong siswa untuk belajar mengendalikan emosi, bersikap sabar, serta mengelola perasaan saat menghadapi perbedaan pendapat atau kesalahan dalam permainan. Siswa menjadi lebih tenang dalam berpikir, mampu mencari solusi bersama, dan menunjukkan sikap menghargai terhadap pendapat teman. Pengalaman tersebut membantu mereka memahami bahwa perbedaan merupakan bagian dari proses belajar yang harus disikapi dengan keterbukaan dan kebijaksanaan. Dengan demikian, media kartu domino tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, tetapi juga berperan penting dalam menumbuhkan kemampuan pengaturan diri. Pengaturan diri yang berkembang ini menjadi fondasi penting bagi siswa dalam membangun kecerdasan sosial emosional yang lebih matang, baik di lingkungan sekolah maupun kehidupan sehari-hari.

c. Motivasi

Penerapan media pembelajaran interaktif kartu domino berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang dikemas secara kreatif melalui permainan membuat siswa lebih terlibat secara emosional, berani mencoba, dan termotivasi untuk mencapai hasil yang lebih baik. Peningkatan motivasi ini menjadi salah satu indikator keberhasilan media kartu domino dalam mengembangkan kecerdasan sosial emosional siswa di SMP Negeri 3 Pallangga. Penggunaan media kartu domino memunculkan rasa ingin tahu dan semangat berkompetisi yang sehat di antara siswa. Mereka terdorong untuk memahami materi pelajaran dengan baik agar mampu mencocokkan kartu soal dan jawaban secara tepat. Selain itu, keterlibatan aktif dalam kelompok membuat siswa merasa memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan timnya. Hal ini memunculkan motivasi intrinsik yaitu dorongan dari dalam diri siswa untuk belajar, berusaha, dan mencapai hasil yang lebih baik tanpa harus selalu diarahkan oleh guru.

d. Empati

Selama kegiatan pembelajaran IPS menggunakan media kartu domino, siswa dilatih untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan anggota kelompok. Ketika ada teman yang mengalami kesulitan dalam mencocokkan kartu, siswa lain tampak membantu tanpa diminta, memberikan penjelasan, dan saling memberi semangat. Situasi ini menunjukkan tumbuhnya kesadaran sosial dan kepekaan terhadap kondisi orang lain. Guru juga mengamati bahwa suasana kelas menjadi lebih harmonis karena siswa belajar menghargai perbedaan pendapat serta menerima kelemahan masing-masing anggota kelompok. Penerapan media pembelajaran interaktif kartu domino terbukti tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu kognitif, tetapi juga sebagai sarana efektif dalam menumbuhkan empati siswa. Melalui kegiatan bermain sambil belajar, siswa belajar

.....

memahami perasaan orang lain, menghargai pendapat berbeda, dan menumbuhkan rasa peduli terhadap sesama. Nilai-nilai empati yang terbangun ini menjadi salah satu aspek penting dalam pembentukan kecerdasan sosial emosional siswa di SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa.

e. Keterampilan Sosial

Selama proses pembelajaran, siswa terlihat antusias bekerja dalam kelompok kecil untuk mencocokkan kartu yang berisi soal dan jawaban. Kegiatan ini menuntut siswa untuk berinteraksi secara langsung, berdiskusi, serta saling berbagi pendapat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Guru mengamati bahwa siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan keberanian untuk berbicara, mengemukakan ide, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Suasana pembelajaran pun menjadi lebih hidup karena setiap siswa memiliki peran dalam menyusun rangkaian kartu domino dengan benar. Penerapan media pembelajaran interaktif kartu domino tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap materi, tetapi juga berperan penting dalam membentuk keterampilan sosial yang adaptif. Melalui kegiatan kerja sama, diskusi, dan komunikasi dalam kelompok, siswa belajar membangun hubungan sosial yang sehat, menghargai perbedaan, serta menumbuhkan semangat kebersamaan. Keterampilan sosial yang berkembang tersebut menjadi salah satu indikator keberhasilan penggunaan media kartu domino dalam meningkatkan kecerdasan sosial emosional siswa di SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Implementasi media kartu domino pada pembelajaran IPS efektif menciptakan suasana belajar yang menarik, aktif, dan interaktif. Perencanaan yang sesuai dengan kemampuan siswa mendorong berpikir, diskusi, dan kerja sama, serta meningkatkan pemahaman materi dan interaksi sosial siswa. Berdasarkan beberapa aspek dapat disimpulkan bahwa: (a) media pembelajaran interaktif kartu domino merupakan alternatif yang praktis, mudah digunakan, tidak memerlukan perangkat elektronik dan membantu siswa memahami materi melalui permainan; (b) penggunaannya berdampak positif terhadap kerja sama siswa yang dibuktikan dengan peningkatan aktivitas, komunikasi yang baik, saling menghormati, dan interaksi kolaboratif; dan (c) media ini menjadikan pembelajaran lebih hidup dan bermakna dengan melibatkan siswa secara aktif dalam membaca, berdiskusi, dan mencari jawaban, sehingga meningkatkan semangat, keterlibatan mereka.
2. Implementasi media kartu domino pada pembelajaran IPS efektif menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif. Media ini mendorong berpikir kritis, diskusi, kerja sama, serta meningkatkan pemahaman materi dan interaksi sosial siswa. Berdasarkan beberapa aspek dapat disimpulkan bahwa: (a) Perencanaan media kartu domino melalui penyusunan materi, desain kartu tanya jawab, dan tampilan yang menarik dapat mendorong siswa berpikir aktif, berdiskusi, dan berinteraksi. (b) Materi IPS telah disesuaikan dengan kemampuan siswa dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan tingkat kesulitan yang sesuai, sehingga konsep lebih mudah dipahami. (c) Penyajian tanya jawab secara berpasangan terbukti efektif meningkatkan keaktifan, keterlibatan, dan interaksi siswa sekaligus menumbuhkan pemikiran kritis, kerjasama, komunikasi, dan saling menghargai.
3. Dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Pallangga, penggunaan media kartu domino terbukti meningkatkan kecerdasan sosial emosional siswa. Media ini mendorong siswa lebih aktif, berani berpendapat, bekerja sama, mengendalikan emosi, serta menumbuhkan empati dan tanggung jawab, sehingga tidak hanya membantu pemahaman materi tetapi juga

membentuk sikap sosial siswa. Berdasarkan beberapa aspek dapat disimpulkan bahwa: (a) Kesadaran diri, penerapan media kartu domino efektif meningkatkan kesadaran diri siswa, terlihat dari meningkatnya kepercayaan diri, kemampuan mengenali kelebihan dan kekurangan, serta sikap reflektif. Siswa juga lebih mampu mengelola emosi, menghargai teman, dan memahami perannya dalam kelompok. (b) Pengaturan diri, media kartu domino membantu siswa mengelola emosi, menahan diri, serta bersikap tenang dan terkendali dalam situasi belajar, sehingga mendukung perkembangan kecerdasan sosial emosional. (c) Motivasi, penggunaan kartu domino meningkatkan motivasi belajar karena pembelajaran dikemas secara kreatif, membuat siswa lebih terlibat, berani mencoba, dan terdorong mencapai hasil yang lebih baik. (d) Empati, media ini efektif menumbuhkan empati siswa melalui kegiatan belajar yang melatih mereka memahami perasaan orang lain, menghargai perbedaan, dan peduli terhadap sesama. (e) Keterampilan Sosial, media kartu domino berperan dalam membentuk keterampilan sosial melalui kerja sama, diskusi, dan komunikasi, sehingga siswa mampu membangun hubungan yang sehat, menghargai perbedaan, dan menumbuhkan kebersamaan.

DAFTAR REFERENSI

- Eka Wardany, A., & Hermin Budiningarti, Dan. (2022). *Pengaruh Penerapan Permainan Domino Card Pada Materi Sistem Ekskresi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii 1 Pengaruh Penerapan Permainan Domino Card Pada Materi Sistem Ekskresi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii*.
- Hirzi, N., & Malik Ibrahim, M. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dengan Teknologi Interaktif Di Sekolah. *Proceeding International Seminar On Islamic Studies*, 6(1).
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.33578/Kpd.V1i3.25>
- Laksmiana, B., & Psikologi, F. (2020). *Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dengan Penyesuaian Sosial Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 20 Semarang*.
- Maharani, I. E. (2025). *Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Perilaku Sosial Siswa Smp N 1 Lumbis Kabupaten Nunukan Kalimantan Utara*.
- Prassasty, A. (2024). Pengaruh Media Modifikasi Kartu Domino Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A Di Ra Kusuma Mulya Mojosari 168 Pengaruh Media Modifikasi Kartu Domino Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A Di Ra Kusuma Mulya Mojosari. *Joecie*, 3(1). <https://journal.stai-muafi.ac.id>